NES-WG-FRA-1

WILD GUNMAN™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

LIGHT GUN
SERIES
SÉRIE PISTOLET
À RAYONS

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Wild Gunman™ Pak. This game requires the Zapper,™ Light Gun Attachment.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Put yourself in the middle of a western showdown. Armed with the Zapper, it takes a quick hand and dead-eye to earn your reward. Draw against the most wanted outlaws in the West. Then, if you're brave enough, take on the whole gang at once!

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

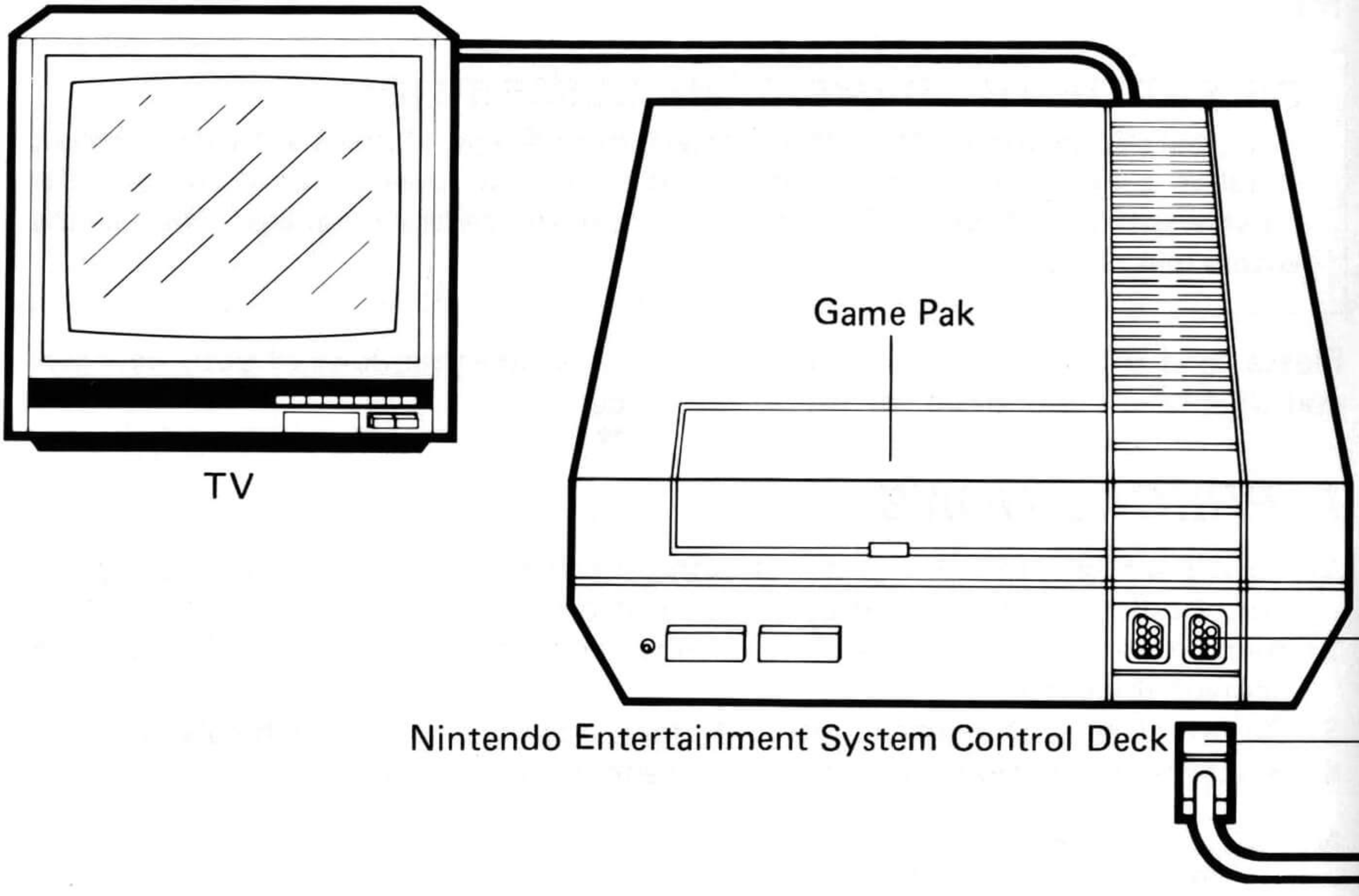
1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.
4) Read the instruction booklet for the Zapper thoroughly.

Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

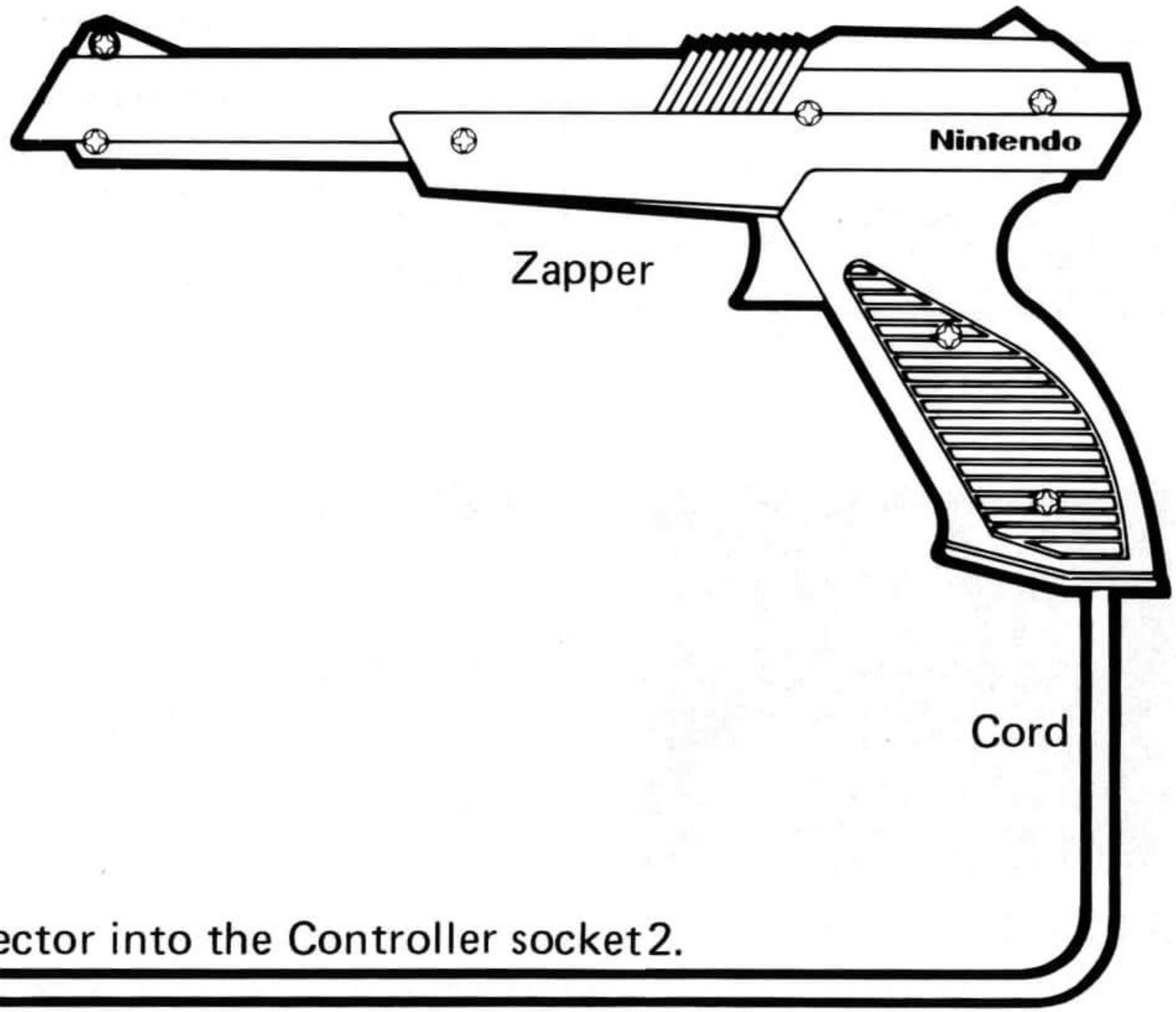
2. CONNECTING THE ZAPPER TO THE NINTENDO



TV

Nintendo Entertainment System Control Deck

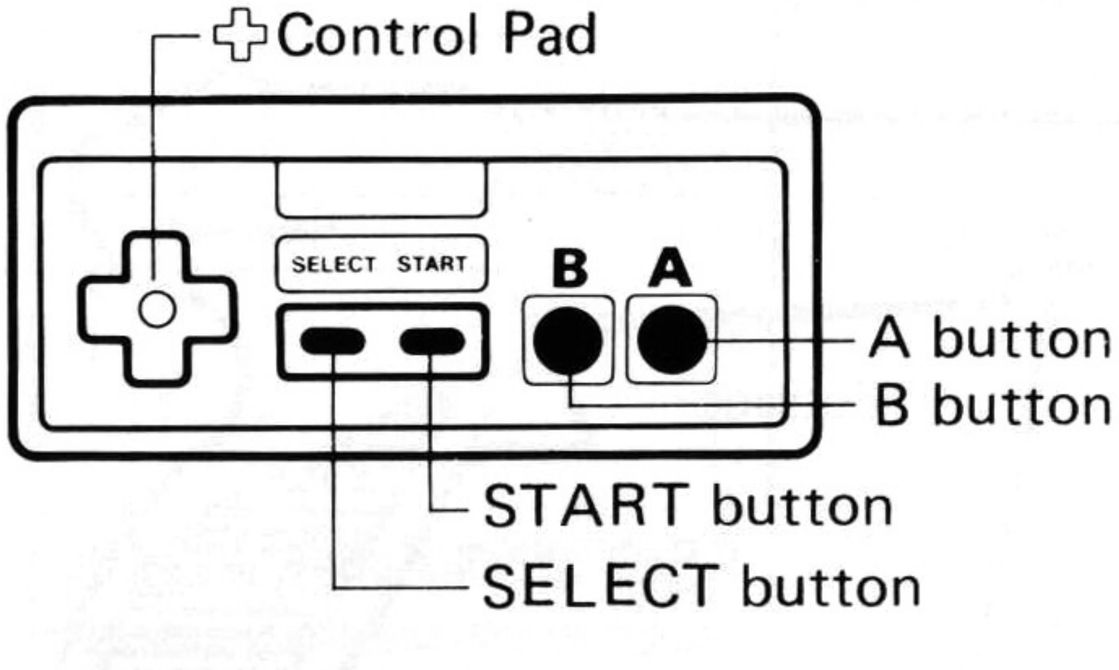
D ENTERTAINMENT SYSTEM CONTROL DECK



Insert the Zapper's connector into the Controller socket 2.

3. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 used for START/SELECT



Control pad — not used.

A button — not used.
B button — not used.

SELECT button

When this button is pressed, the arrow (→) on the screen moves. Line up the arrow with the game you wish to play.
Game selection is also possible with the Zapper.

START button

Press this button to begin. Starting is also possible with the Zapper.

Pause:
If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound, and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue play. The game will continue from where you left off.
* The TOP SCORE will disappear if the reset switch is pressed or the power switch is turned off.

4. OPERATING THE ZAPPER

Target range: approx. 6 feet

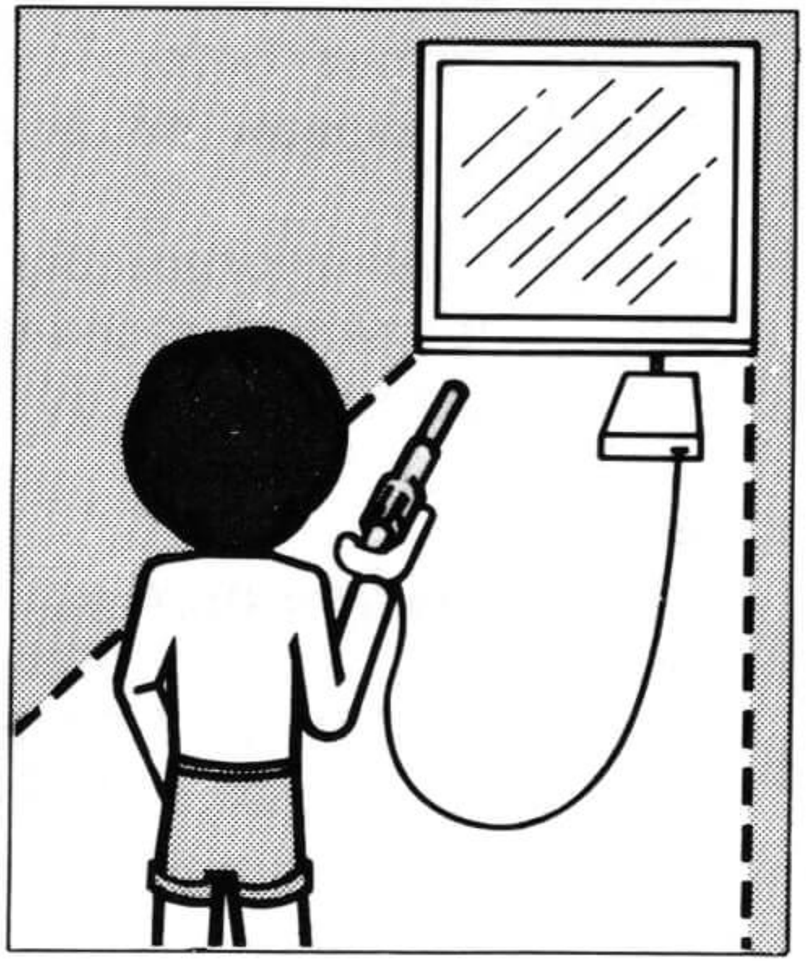
* The target range depends somewhat on the size of your TV.

Adjusting the TV screen

* The TV screen must have its contrast and brightness adjusted properly for this game. If not, shots may not hit the targets.

Selecting and starting games with the Zapper

* Point the Zapper away from the screen with the game menu displayed, and shoot. The arrow (→) will move.
* Line up the arrow (→) with the game you wish to play, and then shoot directly at the screen. The game you selected will start.

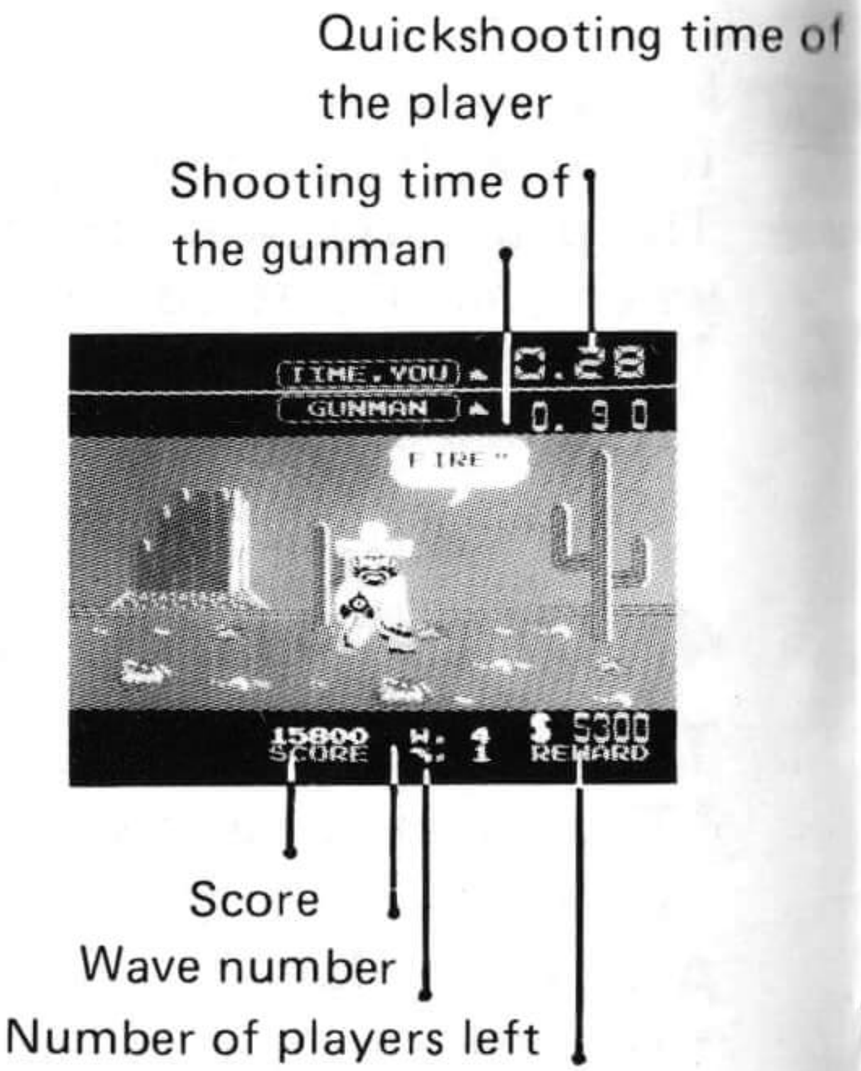


5. HOW TO PLAY

Game A

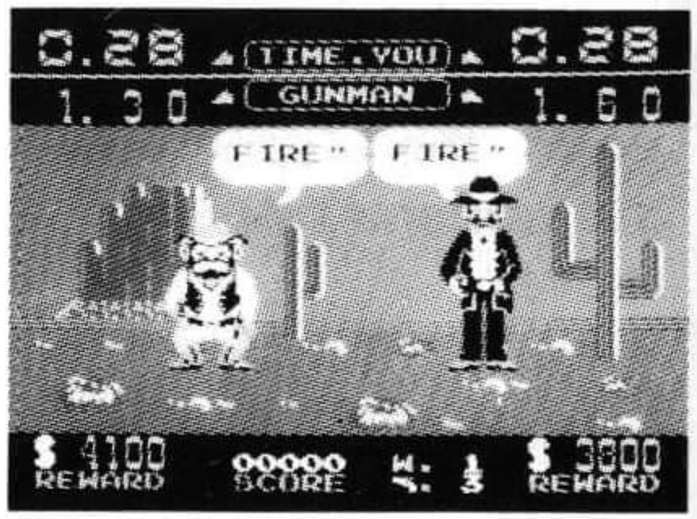
In this game, you draw against a single gunman.

* When the gunman's eyes flash and he says "Fire," he'll draw his gun and fire.
* The hit range is the entire TV screen.
* "YOU WON" is displayed when the gunman is beaten, "YOU LOST" is displayed when the gunman beats you.
* If you shoot before the gunman says "FIRE", "FOUL" appears on the screen and you lose the wave.
* As the game proceeds, faster shooting gunmen appear (maximum speed 0.4 second).



Game B

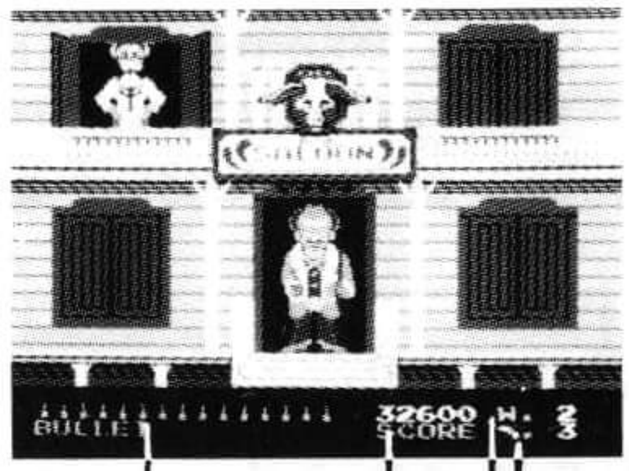
In this game you draw against two gunmen. Play just like Game A, except that sometimes only one gunman will say "FIRE." When this happens, shoot only the gunman who says "FIRE."



Game C

Point the gun toward the screen and wait. The gunmen appear one after another from the windows and door of the building. Shoot them before they shoot you.

* Beat 10 gunmen to clear a wave.
* You have 15 bullets.



[Rules]

Games A and B

1) The gunman says "FIRE." At the same time, his eyes flash and he draws his gun.
2) Quickly draw your gun and shoot the gunman.
   * It is against the rules for a player to draw his gun before the gunman does.
3) The player loses if the gunman shoots first.
4) If you shoot & hit the gunman before he says "FIRE," it is a "FOUL" and you lose.
   * It is also a "FOUL" in Game B to shoot the gunman who did not say "FIRE" first.
5) The game ends after three losses.

Game C

1) Shoot 10 gunmen with 15 bullets.
   * Two gunmen may appear at the same time.
2) The player loses if a gunman shoots first, and the game ends after three losses.

[Scoring]

Games A and B

When the gunman is beaten, the reward becomes the score. In addition, bonus points are awarded, depending on the number of seconds left after beating the gunman. The quicker the win the higher the bonus.

Game C

After beating a gunman, the score is displayed. These are added up as the game proceeds.

[Characters]

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI FRANCE warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak (''PAK'') (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, BANDAI FRANCE will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to BANDAI FRANCE, Z.I Epluches, 3 Rue de l'Industrie 95310 Saint-Ouen l'Aumone, FRANCE postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of BANDAI FRANCE, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call 16. 1. 34. 64. 77. 55 for the amount of this charge. Payments must be made by check or money order, payable to BANDAI FRANCE.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Wild Gunman™ du Nintendo® Entertainment System™. Ce jeu requiert l'utilisation du pistolet à rayons Zapper™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU
Ce jeu vous transporte en plein duel western. Armé du Zapper, vous devrez garder l'oeil ouvert et avoir la main habile pour gagner votre récompense. Affrontez les hors-la-loi les plus recherchés de l'Ouest. Puis, si vous en avez le courage, affrontez toute la bande en même temps!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.

2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.

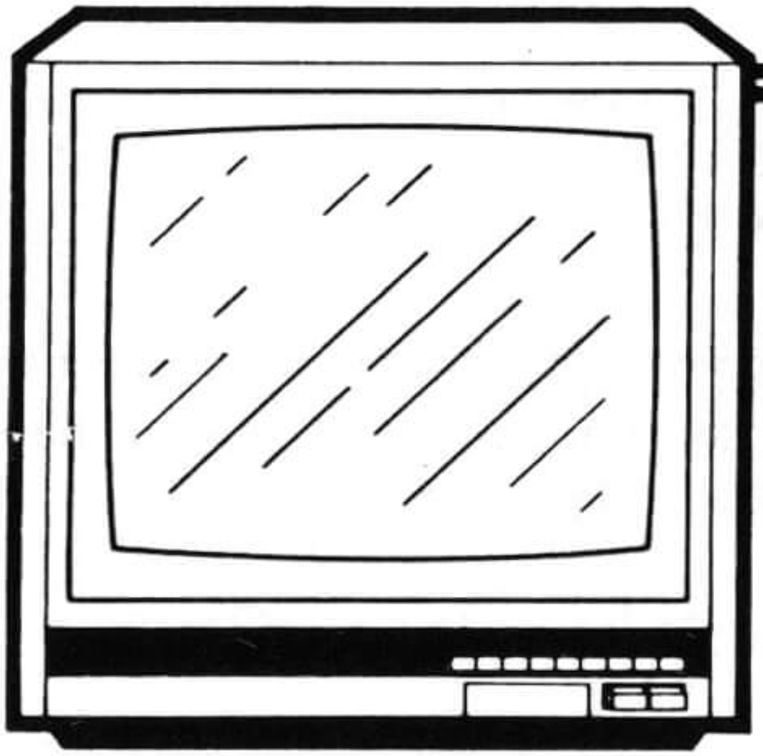
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

4) Lire attentivement le mode d'emploi du Zapper.

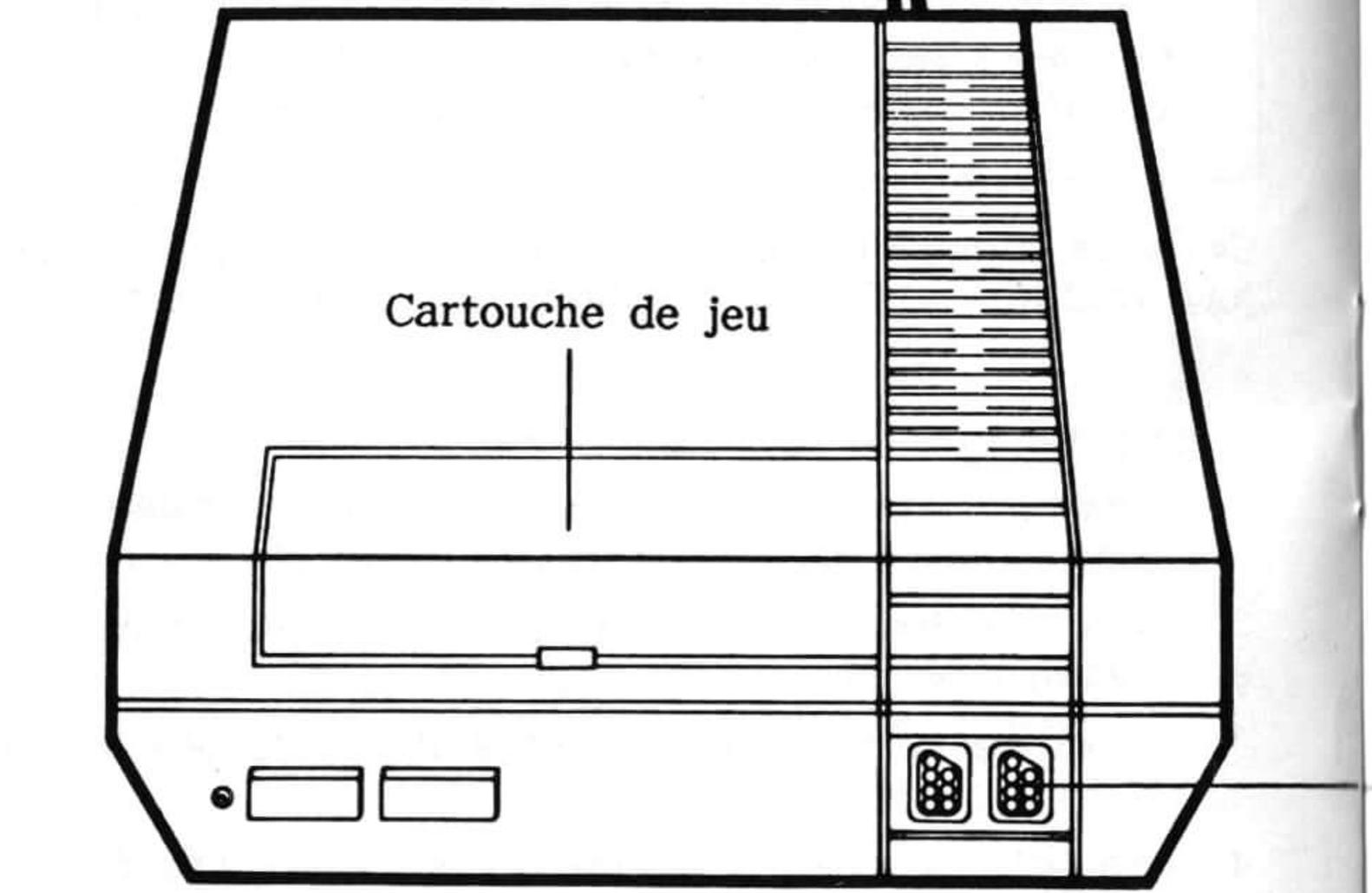
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMÉLIORER SES PRODUITS, LES CARACTÉRISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RÉSERVE DE MODIFICATION SANS PRÉAVIS.

©1987 Nintendo

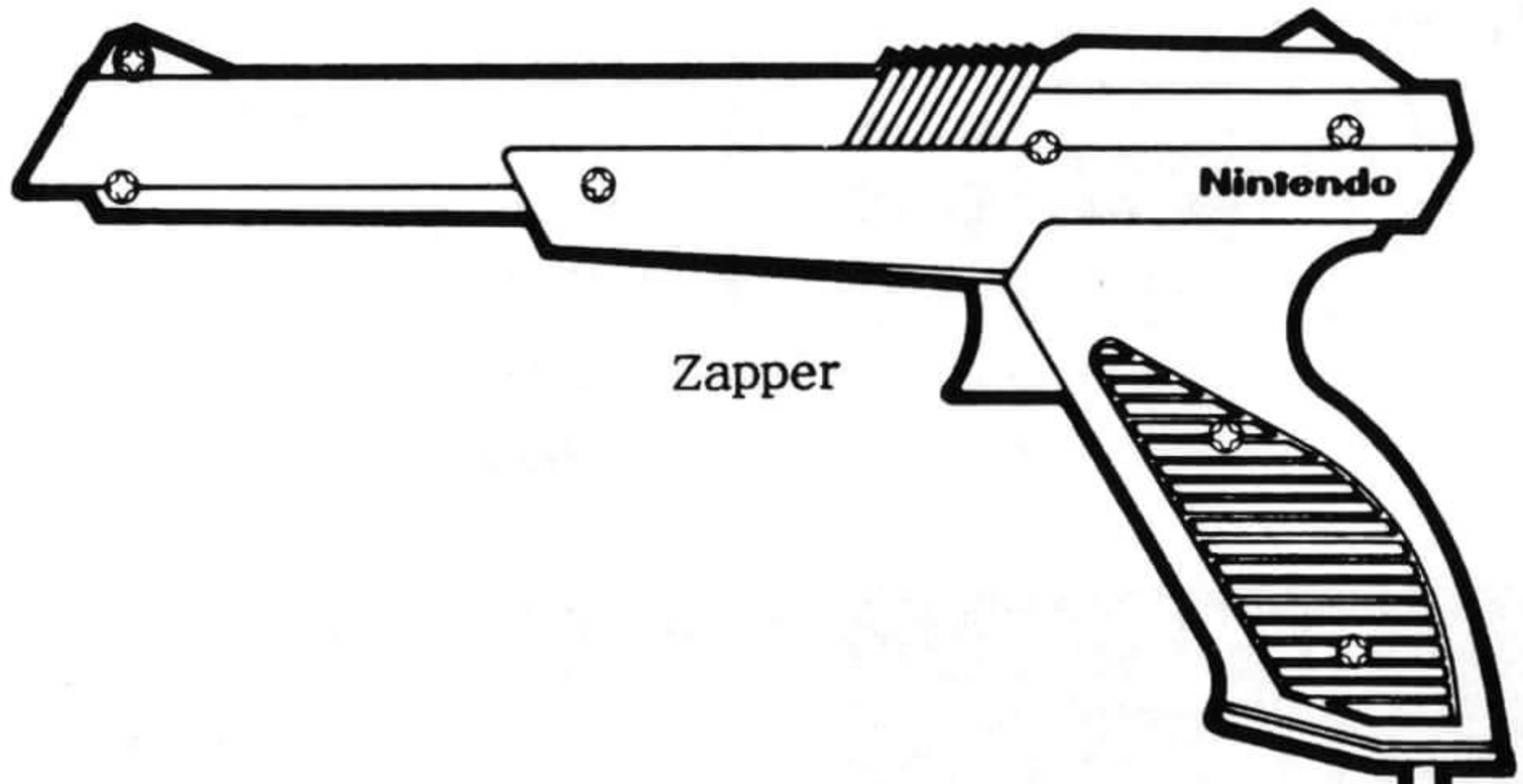
2. RACCORDEMENT DU ZAPPER AU CONTROL DECK DU SYSTEME DE JEU NINTENDO



Téléviseur



Control Deck du système de jeu Nintendo



Zapper

Prise femelle

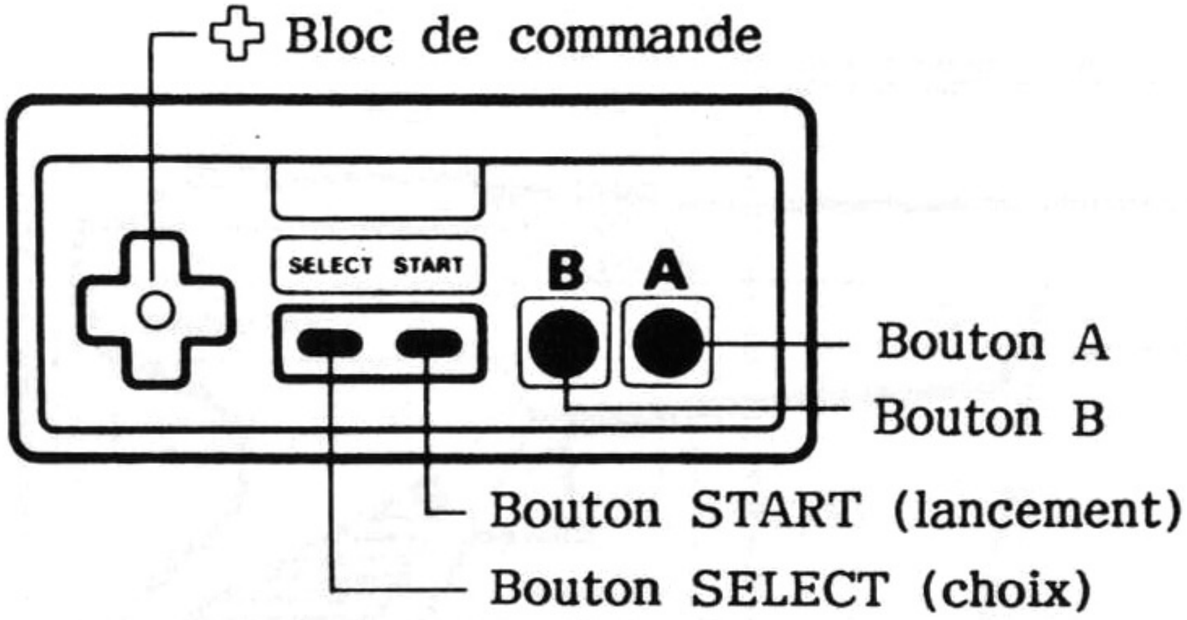
Fil

Connecteur

Brancher le connecteur du Zapper sur la 2e prise pour commande.

3. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 utilisée pour lancer et choisir le jeu



Bloc de commande - non utilisé

Bouton A - non utilisé

Bouton B - non utilisé

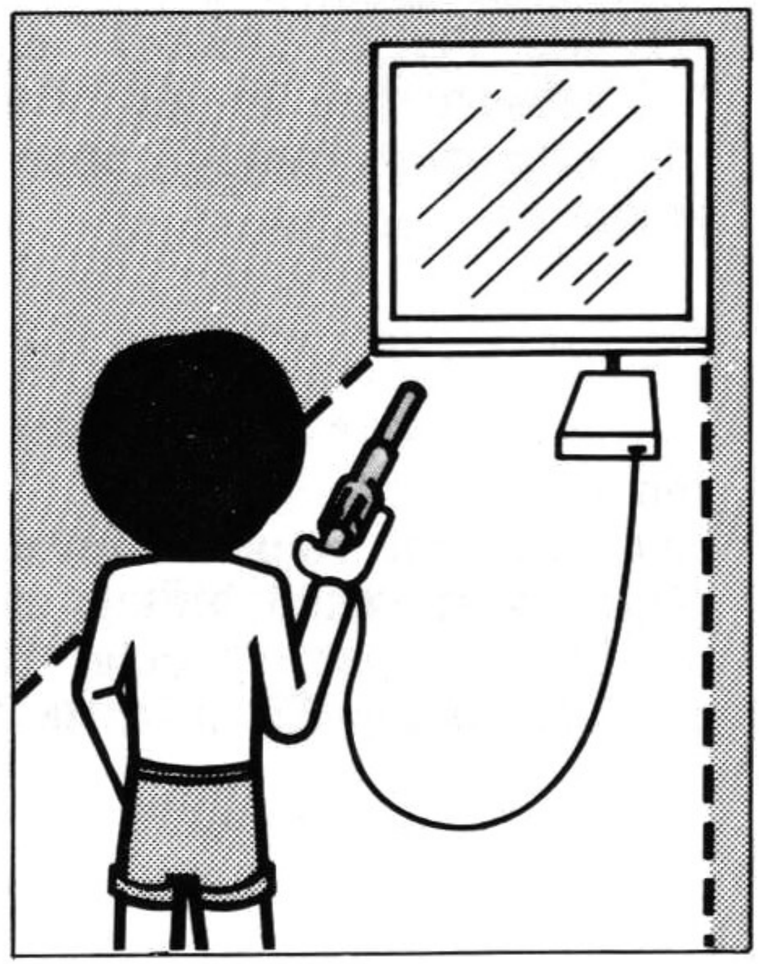
Bouton SELECT (choix)
Lorsqu'on appuie sur ce bouton, la flèche (→) se déplace à l'écran. Alignez la flèche avec le jeu de votre choix.
On peut aussi se servir du Zapper pour choisir un jeu.

Bouton START (lancement)
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu. On peut aussi se servir du Zapper pour lancer le jeu.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

* Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

4. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER



Portée: Environ 2 mètres

* La portée du ZAPPER est fonction de la taille de l'écran du téléviseur.

Réglage de l'écran du téléviseur

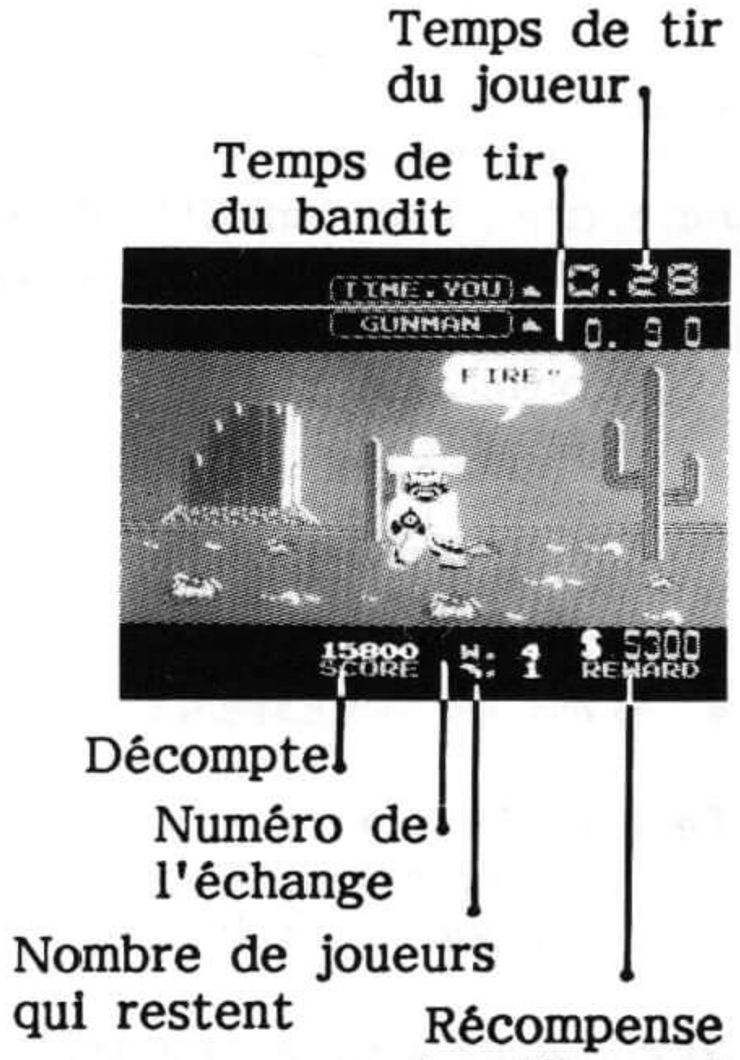
* Il est important de bien régler les commandes de contraste et de luminosité du téléviseur; sinon, les coups de pistolet risquent de ne pas toucher leur cible.

Choix et lancement des jeux à l'aide du Zapper

* Appuyez sur la gâchette du Zapper en ne visant pas l'écran lorsque celui-ci affiche le menu de jeux pour faire se déplacer la flèche (→).
* Alignez la flèche (→) avec le jeu de votre choix et tirez directement sur l'écran pour lancer ce jeu.

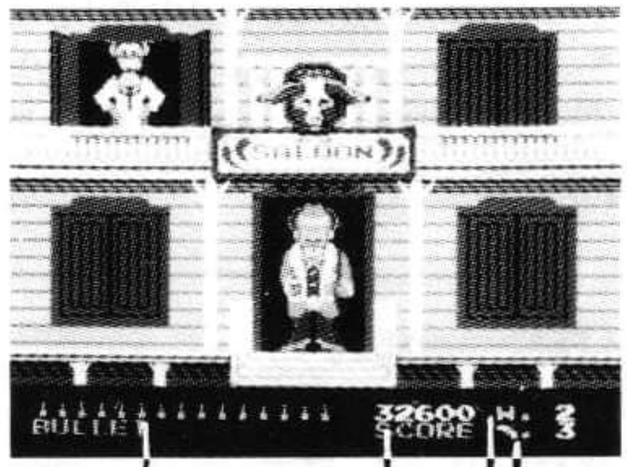
5. COMMENT JOUER

Jeu A
Dans ce jeu, vous n'affrontez qu'un seul bandit armé.
* Lorsque les yeux du bandit clignotent et qu'il crie "Fire" (Feu), il sort son pistolet et tire.
* Le champ de tir est l'écran de télévision au complet.
* L'écran affiche "YOU WON" (vous avez gagné) lorsque vous abattez le bandit et "YOU LOST" (vous avez perdu) lorsque c'est lui qui vous abat.
* Si vous tirez avant que le bandit crie "FIRE", l'écran affiche "FOUL" (faute) et vous perdez l'échange.
* A mesure que le jeu progresse, d'autres bandits à la gâchette plus rapide apparaissent (vitesse maximale: 0,4 seconde).



Jeu B
Dans ce jeu, vous affrontez deux bandits armés. Les règles sont semblables à celles du jeu A, sauf qu'un seul bandit peut parfois crier "FIRE". Dans ce cas, ne tirez que sur le bandit qui crie "FIRE".

Jeu C
Pointez le pistolet vers l'écran et attendez. Les bandits apparaissent les uns après les autres aux fenêtres et à la porte de l'édifice. Tirez sur eux avant qu'ils ne vous tirent dessus.
* Battez 10 bandits pour compléter un échange.
* Vous avez 15 balles.



Nombre de balles
Décompte
Numéro de l'échange
Nombre de joueurs qui restent

[Règlements]

Jeux A et B
1) Le bandit crie "FIRE". Au même moment, ses yeux clignotent et il sort son pistolet.
2) Sortez rapidement votre pistolet et tirez sur le bandit.
* Le joueur n'a pas le droit de sortir son pistolet avant le bandit.
3) Le joueur perd si le bandit tire le premier.
4) Si vous tirez sur le bandit et le touchez avant qu'il ne crie "FIRE", l'écran affiche "FOUL" et vous perdez.
* Le fait de tirer sur un bandit autre que celui qui crie "FIRE" le premier dans le jeu B est aussi une faute.
5) Le jeu se termine après trois pertes.

Jeu C
1) Abattez 10 bandits avec une provision de 15 balles.
* Deux bandits peuvent apparaitre en même temps.
2) Le joueur perd si un bandit tire le premier, et le jeu se termine après trois pertes.

[Décompte]

Jeux A et B
Lorsqu'on abat un bandit, on gagne des points en guise de récompense. En outre, des points primes sont accordés selon le nombre de secondes qui restent après avoir abattu le bandit. Plus vous gagnez vite, plus la prime est élevée.

Jeu C
Le décompte est affiché chaque fois que l'on abat un bandit et s'accumule à mesure que le jeu progresse.

[Personnages]

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK (''Cartouche'') (à l'excéption des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, BANDAI FRANCE soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI FRANCE
Z. I EPLUCHES
3, Rue de l'Industrie
95310 Saint-Ouen l'Aumône
France

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI FRANCE, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI FRANCE au 16. 1. 34. 64. 77. 55 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY
BANDAI FRANCE S.A.
MADE IN JAPAN BY NINTENDO

DISTRIBUÉ PAR
BANDAI FRANCE S.A.
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON